UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE-UERN

CURSO DE PEDAGOGIA

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - FE

ELISANGELA RODRIGUES BATISTA SANTOS

IVILA MARIA DE LIMA CARNEIRO

ROSIANE CAMPOS NUNES

OS JOGOS DE TABULEIRO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Mossoró - RN

2023

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo é uma proposta do curso de Pedagogia (5º período) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), da disciplina de Educação Ambiental nas Práticas Pedagógicas, ministrada pelo professor Gutemberg de Castro Praxedes. A realização da pesquisa se deu por compreender que a realidade atual de ensino, precisa estar sempre buscando formas de se reinventar e reutilizar recursos já conhecidos pelo professor, para trazer o lúdico para suas aulas. Assim, se torna relevante por possibilitar o estudo de métodos que buscam desenvolver um ensino significativo e de qualidade para as aulas de Educação Ambiental.

A Educação Ambiental (EA) é um tema que requer atenção principalmente na educação básica, pois possibilita a compreensão de diversos aspectos que auxiliam na construção moral e ética do aluno, além de lhe despertar uma visão mais sensível do mundo. Possibilitando desenvolver na criança uma consciência ambiental que trará benefícios sociais e individuais. Dessa forma, o professor é o responsável pelo desenvolvimento de atividades e recursos pedagógicos que valorizem o ensino da Educação Ambiental.

Nesse sentido, a pesquisa intitulada: "Os jogos de tabuleiro como recurso pedagógico para o ensino de Educação Ambiental" têm como finalidade apontar a importância de se aplicar jogos de tabuleiro enquanto recurso pedagógico em sala de aula e mostrar quais são seus efeitos no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Dessa forma, a pesquisa expõe os benefícios que o uso de uma ferramenta lúdica e com inúmeras possibilidades pode trazer para o desenvolvimento dos alunos.

A necessidade de inovar as ferramentas educacionais no âmbito escolar, considerando que o uso de métodos que contribuam para uma educação mais estimulante tem sido cada vez mais solicitado aos professores de todas as áreas, de modo que aderir a formas de transformar elementos já conhecidos e reinseri-los a sala de aula se

tornou igualmente necessário, foram os principais fatores que nortearam essa pesquisa.

Atualmente as mudanças nos paradigmas educacionais têm sido bastante discutidas em fóruns, especializações e eventos. A compreensão de que se deve recorrer ao lúdico está muito claro para os professores. Assim como a prática de jogar, embora não seja muito perceptível para alguns os resultados dessa ferramenta pedagógica.

Machado et al. (1990) aponta que o ato de brincar, possibilita que a criança seja estimulada cognitivamente através de tendências internas, e não visualmente externas. Faria (1995) confirma essa observação ao trazer o pensamento de Piaget que diz que a atividade lúdica é necessária para produzir atividade intelectual, o que a torna essencial à prática educativa.

Vygotsky (1989) destaca, ainda, o valor dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem, asseverando que o lúdico contribui grandemente para o desenvolvimento da criança. Os jogos são capazes de estimular a curiosidade, a autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração.

Nessa perspectiva, este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância dos jogos nas aulas da educação infantil com foco no ensino de Educação Ambiental, compreendendo o papel que desempenham no processo de interação das crianças e no processo de ensino-aprendizagem. Já nos objetivos específicos, a pesquisa pretende explorar as formas de trabalhar as questões ambientais, compreender de que modo os jogos potencializam o aprendizado, explorar as contribuições para o desenvolvimento dos alunos.

2. DESENVOLVIMENTO

Os jogos de tabuleiro são uma ferramenta educacional valiosa que podem ser utilizados em diversos contextos pedagógicos, inclusive na educação ambiental. A importância dos jogos está relacionada à sua capacidade de engajar e motivar os jogadores a aprender de forma lúdica e interativa, dando margem ao educador para trabalhar as questões

relativas à educação ambiental, possibilitando ao aluno desde cedo compreender o meio ambiente em sua totalidade.

De acordo com a dinâmica do jogo, o mediador utiliza desta ferramenta para ensinar sobre diversas questões ambientais, como a conservação da biodiversidade, as mudanças climáticas, o uso sustentável dos recursos naturais, a maneira correta de descarte de resíduos e a preservação, além das questões sociais, que também fazem parte do meio ambiente. Além disso, os jogos de tabuleiro também podem ajudar a promover a conscientização sobre as questões ambientais e sociais, e incentivar comportamentos mais sustentáveis. Por exemplo, um jogo que ensina sobre a gestão de resíduos pode ajudar os jogadores a entender a importância da separação e reciclagem do lixo, incentivando a adoção dessas práticas no cotidiano. Outra vantagem dos jogos de tabuleiro na educação ambiental é a sua capacidade de promover a colaboração e o trabalho em equipe. Jogos que requerem a participação de vários jogadores incentivam a socialização, o diálogo entre os jogadores, o que pode levar a uma compreensão mais profunda das questões ambientais e soluções mais criativas e eficazes.

Jean Piaget, um dos mais renomados psicólogos do desenvolvimento, acreditava que os jogos de tabuleiro, além de ser um objeto de descontração, desempenham um papel importante no desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo ele, os jogos podem ajudá-las a desenvolver habilidades como pensamento lógico, planejamento estratégico, resolução de problemas e trabalho em equipe. Com base na sua teoria, as crianças passam por diferentes estágios de desenvolvimento cognitivo, e cada estágio tem suas próprias características, para ele os jogos de tabuleiro são particularmente benéficos para as crianças.

Ainda, segundo Piaget, "o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a sociedade". Sendo assim, retém conhecimento mais facilmente. De acordo com a neurociência, as atividades de lazer como os jogos de tabuleiro estimulam as conexões

cerebrais e podem retardar o surgimento de doenças degenerativas como o Alzheimer. Esses jogos moldam a forma de raciocínio devido ao poder de concentração que exerce em quem joga.

Considerando a teoria cognitivista da aprendizagem, David Ausubel, em sua teoria, afirma que a estrutura cognitivista são "os primeiros significados, constituindo-se nos 'pontos básicos de ancoragem' do qual surgem outros significados. Essa teoria se preocupa com o processo de compreensão e armazenamento etc. Tendo em vista sua teoria, as crianças, ao jogar os jogos de tabuleiro, absorve o conhecimento e organiza essas informações.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

4. REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei 9.795, de 27 de abril de 1999 – Da Educação Ambiental**. República Federativa do Brasil, Diário Oficial, Brasília-DF. Abril de 1999. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9795.htm>

BREDA, Thiara V. PICANÇO, Jeferson L. A. **A Educação Ambiental a partir de Jogos:** aprendendo de forma prazerosa e espontânea. Maio de 2011. Disponível em: <A EDUCAÇÃO AMBIENTAL A PARTIR DE JOGOS: APRENDENDO DE FORMA PRAZEIROSA E ESPONTÂNEA (ufg.br)>

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Educação ambiental: a formação do sujeito ecológico.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2008

DA SILVA, A. F.; KODAMA, H. M. Y. **Jogos no ensino da matemática.** II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática, 2004.

MACHADO, N. J. et al. **Jogos no Ensino da Matemática.** Cadernos de Prática de ensino – Série Matemática. São Paulo: USP, ano1, n.1, 1990.

MINISTÉRIO da Educação e Cultura (MEC). **Parâmetros Curriculares Nacionais -Meio Ambiente.** Brasília: Secretaria do Ensino Fundamental, ago. 1997. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro091.pdf>